

## **PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS SCREAMBLE UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPS SD**

Ika Dyah Kumalasari<sup>1</sup>, Anik Nawati<sup>2</sup>, Heri Maria Zulfiati<sup>3</sup>  
SD Negeri Sompokan<sup>1</sup>, SD Negeri Ngetal<sup>2</sup>,  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa<sup>3</sup>  
<sup>1</sup>ikadyahkumalasari95@gmail.com

### **ABSTRACT**

*This research was carried out against the background of the low learning outcomes experienced by fourth grade students at Sompokan State Elementary School in primary school social studies learning with Indonesiaku Kaya Budaya material. These problems occur due to lack of understanding and lack of focus by students in participating in learning. This research aims to determine the influence of the Culturally Screamble-based Problem Based Learning (PBL) learning model on social studies learning, Indonesiaku Rich in Culture material. The research was carried out using a quasi-experimental method. The data obtained were analyzed using the normality test and the paired sample t test. The results of data analysis obtained using the normality test show that the pretest and posttest data are normally distributed. The results of the hypothesis test obtained a significant value of 0.000, so this value shows that there is a significant difference between students' learning outcomes in social studies lessons before and after using the screamble-based Problem Based Learning (PBL) learning model. These results indicate that the screamble-based Problem Based Learning (PBL) model that has been used has an effect on student learning outcomes in elementary social studies learning.*

*Keywords: problem based learning, screamble, learning outcomes.*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilaksanakan dengan latar belakang hasil belajar yang masih rendah yang dialami siswa kelas IV SD Negeri Sompokan pada pembelajaran IPS sekolah dasar materi Indonesiaku Kaya Budaya. Permasalahan tersebut terjadi karena kurangnya pemahaman serta kurangnya fokus peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbasis Culturally screamble terhadap pembelajaran IPS materi Indonesiaku Kaya Budaya. Penelitian dilaksanakan dengan metode quasi eksperimen. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji paired sample t test. Hasil analisis data yang diperoleh dengan uji normalitas menunjukkan bahwa data hasil pretest dan posttest bersifat berdistribusi normal. Hasil uji hipotesis mendapatkan nilai signifikan 0,000, maka nilai tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik dalam pelajaran IPS sebelum dan sesudah menggunakan

model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbasis screamble. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model Problem Based Learning (PBL) berbasis screamble yang telah digunakan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS SD.

Kata Kunci: *problem based learning, screamble* , hasil belajar.

## **A. Pendahuluan**

Pengelolaan pembelajaran menjadi salah satu titik fokus bagi seorang pendidik agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Proses pembelajaran di dalam Kurikulum Merdeka lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam mengeksplorasi permasalahan-permasalahan di lingkungan sekitar. Pada kurikulum merdeka, eksplorasi permasalahan-permasalahan di lingkungan alam maupun lingkungan sosial terintegrasi ke dalam pembelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang mempelajari berbagai ilmu sosial yang disusun agar peserta didik siap dalam menghadapi permasalahan dikehidupannya. Tujuan pembelajaran IPS yaitu agar

potensi dan kepekaa peserta didik terhadap permasalahan sosial dapat dikembangkan serta diharapkan agar peserta didik terampil dalam mengatasi setiap masalah yang terjadi baik yang menimpa dirinya atau Masyarakat (Indraswati et al., 2020). Berdasarkan tujuan tersebut, IPS memerankan peranan penting dalam membimbing peserta didik terhadap nilai-nilai dan perilaku demokratis, memahami kehidupan masa kini, memahami tanggung jawabnya sebagai bagian dari masyarakat global yang interdependen (Ratnawati, 2016).

Pentingnya pembelajaran IPS sebagai bekal peserta didik dalam menghadapi permasalahan dikehidupan bermasyarakat justru dihadapkan dengan kenyataan bahwa pembelajaran IPS kurang mendapatkan perhatian yang semestinya dan bahkan dianggap pembelajaran yang tidak penting. (Ratnawati, 2016) memaparkan bawasannya pembelajaran IPS selalu

dipandang sebelah mata oleh sebagian orang karena menganggap IPS merupakan pelajaran yang membosankan dan kebanyakan materinya hanya berupa hapalan. Akibatnya, hasil belajar dalam pembelajaran IPS yang masih rendah menjadi bukti adanya permasalahan di pembelajaran IPS.

Rendahnya hasil belajar dalam pembelajaran IPS juga terjadi di kelas IV SD Negeri Sompokan, Yogyakarta. Hasil penilaian ulangan harian bab 6 (Indonesiaku Kaya Budaya) menunjukkan bahwa dari 23 peserta didik, hanya 4 peserta didik yang mencapai KKTP dan jika dipersentasekan peserta didik yang tuntas sebesar 17%. Sedangkan 19 peserta didik lainnya belum mencapai KKTP dan jika dipersentasekan sebanyak 83% siswa belum mencapai KKTP. Masih rendahnya hasil belajar IPS disebabkan oleh masih dominannya skill menghafal daripada skill memproses sendiri pemahaman suatu materi sehingga sikap peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran tidak fokus dan ramai sendiri (Kristin & Rahayu, 2016). Hal tersebut dapat juga dipengaruhi oleh pendekatan dan model yang

digunakan guru dalam menyampaikan materi.

Pembelajaran yang berpusat pada pendidik menjadi pengaruh dalam rendahnya hasil belajar IPS. Pendidik dituntut agar mampu mengajar dengan berbagai pendekatan dan model pembelajaran yang bervariasi sehingga peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan menyenangkan, mengingat bahwa siswa bukan hanya sebagai objek tetapi juga merupakan subjek dalam pembelajaran (Kristin, 2016). Pendidik yang menggunakan model, pendekatan, maupun metode yang konvensional seperti ceramah, penjelasan materi yang abstrak, komunikasi searah dan hafalan materi membuat siswa pasif sehingga sering muncul rasa bosan dan tidak bermakna. Pembelajaran IPS tidak hanya menekankan aspek teoritis tetapi aspek praktis dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala, dan masalah sosial masyarakat, yang bobot dan keluasannya disesuaikan dengan jenjang pendidikan masing-masing sehingga tertanam sikap mental yang baik dalam bermasyarakat (Mardani et al., 2021). Sehingga pendidik saat ini memerlukan model

dan pendekatan yang berpusat kepada peserta didik dalam pembelajaran IPS tingkat SD/MI yang memberikan pengalaman yang bermakna.

Model *Problem Based Learning* (PBL) menjadi salah satu model pembelajaran yang tidak dapat dilepaskan dengan proses pembelajaran di Kurikulum Merdeka. Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik hingga mencapai pengalaman yang nyata dan bermakna. Model *Problem Based Learning* (PBL) menjadikan peserta didik lebih aktif pada proses pembelajaran karena peserta didik diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya, mengarahkan siswa untuk mampu memecahkan masalah dalam bidang studi yang mereka dipelajari (Fitriyanti et al., 2020). Oleh sebab itu, model *Problem Based Learning* (PBL) dapat digunakan sebagai alternatif agar peserta didik aktif dalam proses pembelajaran IPS serta materi yang mereka pelajari menjadi lebih bermakna sehingga hasil belajar pada pembelajaran IPS dapat meningkat.

Model pembelajaran yang tepat dalam pelaksanaan proses pembelajaran perlu dikolaborasikan dengan metode yang menarik dan menyenangkan. Metode dengan *Screamble* merupakan salah satu pendekatan yang menarik untuk diterapkan. Proses pembelajaran IPS menggunakan metode pembelajaran *scramble* dapat memunculkan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Damayanti, 2018). Metode *scramble* merupakan metode pembelajaran yang memunculkan permainan akademik, meningkatkan konsentrasi, dan kecepatan berpikir peserta didik saat proses pembelajaran. Metode ini menuntut peserta didik agar aktif sehingga peserta didik mempunyai rasa ingin tahu yang lebih tinggi. Metode pembelajaran *scramble* ini juga sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar yang memiliki rasa ingin tahu lebih tinggi.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan peneliti tertarik untuk mengetahui implemetasi model *Problem Based Learning IPBL* berbasis *screamble* untuk peningkatan hasil belajar dalam

pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implemetasi model *Problem Based Learning (PBL)* berbasis *screamble* untuk peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD. Instrument yang digunakan merupakan instrument tes dengan *pretest* dan *posttest*. Subyek penelitian adalah peserta didik pada kelas IV sebanyak 23 peserta didik di SD Negeri Sompokan Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan alat ukur berupa butir soal dalam lembar tes. Lembar tes berbentuk isian singkat berjumlah 20 butir yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan *Problem Based Learning (PBL)* berbasis metode *screamble*. Butir soal yang berjumlah 20 butir dengan teknik penskoran yaitu skor 1 apabila jawaban benar, sedangkan jika jawaban tersebut salah mendapatkan skor 0. Kemudian data yang diperoleh tersebut dijadikan sebagai dasar untuk dianalisis.

Analisis data yang digunakan untuk pengujian asumsi dan hipotesis penelitian yaitu software IBM SPSS 26 for Windows. Data yang diperoleh dilakukan pengujian prasyarat terlebih dahuluyaitu uji normalitas dengan menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro Wilk*. Selanjutnya hasil penelitian diuji hipotesis dan dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* subyek. Seluruh uji parametrik yang dilakukan pada penelitian ini memiliki nilai signifikansi yaitu 5%.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri Sompokan Yogyakarta. Penelitian dilakukan dengan metode eksperimen semu dan instrument berupa tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui nilai sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan dengan penerapan proses pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* berbasis *screamble*. Data *pretest* yang telah dikumpulkan disajikan sebagai berikut.

**Tabel 1. Hasil pretest peserta didik**

	N	Min	Max	Mean	Std. D
Pre-test	23	50	80	64,78	7,610

Berdasarkan tabel tersebut, hasil *pretest* menunjukkan bahwa nilai rata-ratanya yaitu 64,78, nilai minimal yang diperoleh 50, nilai maksimal 80, dan standar deviasi 7,610. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas penelitian belum mencapai KKTP yang sudah ditetapkan sekolah, yaitu 75.

Hasil *posttest* hasil belajar peserta didik pada penelitian ini diperoleh setelah subyek penelitian diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbasis *Screamble* dan mengerjakan soal *posttest* yang berjumlah 20 butir soal. Hasil *posttest* hasil belajar peserta didik adalah sebagai berikut.

**Tabel 2. Hasil posttest peserta didik**

	N	Min	Max	Mean	Std. D
Post-test	23	70	100	84,35	7,878

Berdasarkan tabel *posttest* tersebut, diperoleh hasil diantaranya nilai rata-rata meningkat dibandingkan *pretest* yaitu 83,48, dengan nilai minimal 70 dan nilai maksimalnya yaitu 100. sedangkan standar deviasi

pada *posttest* yaitu 8,317. Hasil Nilai rata-rata 83,48 tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas sudah mencapai KKM. Selain itu, hasil nilai rata-rata yang sudah mencapai KKM tersebut juga dapat diartikan bahwa setelah menerima perlakuan pembelajaran dengan model *project based learning* berbasis *Screamble*, sebagian besar peserta didik sudah memperoleh nilai di atas KKM.

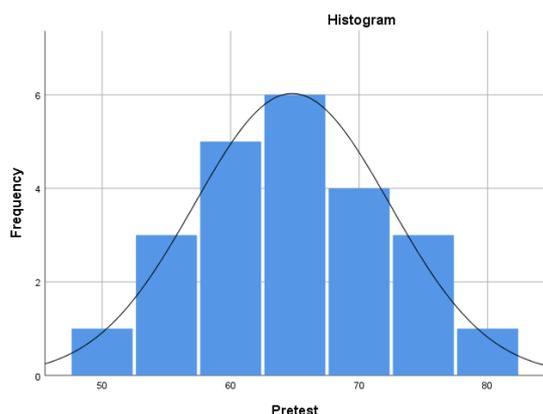
Setelah memperoleh data dalam penelitian, kemudian dilakukan analisis uji *paired sample t test*. Namun, sebelum dilakukan analisis tersebut, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis *paired sample t test*, yaitu uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak normal. Hasil dari uji normalitas adalah sebagai berikut.

**Tabel 3. Hasil uji normalitas**

	Koimogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statis tic	Df	Sig.	Statis tic	df	Sig.
Pre-test	0,141	23	0,200	0,963	23	0,531
Post-test	0,144	23	0,200	0,957	23	0,409

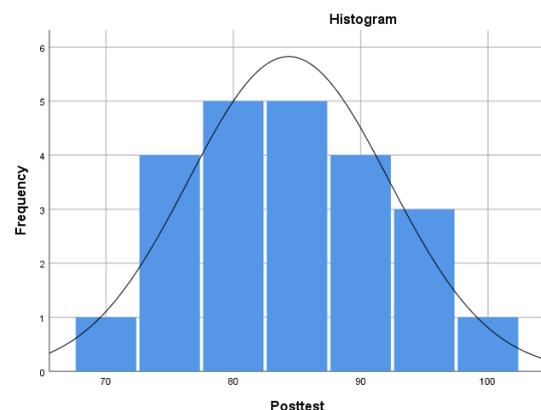
Tabel hasil uji normalitas tersebut menunjukkan bawasannya nilai signifikan *pretest* hasil belajar

pendidikan pancasila pada uji Kolmogorov Smirnov sebesar 0,200 dan pada uji Shapiro-Walk sebesar 0,531. Kedua hasil uji tersebut memiliki nilai signifikan lebih besari dari 0,05 ( $\alpha > 0,05$ ), sehingga hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil *pretest* peserta didik memiliki nilai yang berdistribusi normal. Hal tersebut juga dibuktikan dengan histogram yang menunjukkan hasil *pretest* berdistribusi normal.



Hasil data *posttest* pada tabel 3 hasil uji normalitas juga menunjukkan bahwa hasil *posttest* peserta didik memiliki nilai yang berdistribusi normal. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai signifikan pada kedua uji coba adalah 0,200 pada uji Kolmogorov Smirnov dan 0,409 pada uji Shapiro-Walk. Kedua hasil uji tersebut memiliki nilai signifikan lebih besar dari 0,05 ( $\alpha > 0,05$ ) sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* peserta didik memiliki nilai

yang berdistribusi normal dan histogram hasil *posttest* menunjukkan distribusi normal.



Setelah mengetahui hasil *pretest* dan *posttest* memiliki nilai yang berdistribusi normal, maka penelitian dilakukan dilanjutkan dengan uji hipotesis yaitu dengan menggunakan *paired sample t test*. Hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

$H_0$  : tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar hasil belajar dalam Pembelajaran IPS SD sebelum dan sesudah menggunakan model *Problem Based Learning* berbasis *Screamble*.

$H_a$  : terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar hasil belajar dalam Pembelajaran IPS SD sebelum dan sesudah menggunakan model *Problem Based Learning* berbasis *Screamble*.

Untuk menguji hipotesis tersebut, data yang diperoleh

dianalisis dengan uji *paired sample t test* berupa *paired sample statistic*, *paired sample corelation* dan *paired sample test* (sig. 2-tailed).

**Tabel 4. Hasil uji paired sample statistic**

	Mean	N	Std. D	Std. Error Mean
<b>Pre-test</b>	64,78	23	7,610	1,587
<b>Post-test</b>	84,35	23	7,878	1,643

Hasil uji *paired sample statistic* menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 64,78 dan *posttest* sebesar 84,35. Dari perbedaan nilai rata-rata tersebut, diketahui bahwa nilai rata-rata sesudah menerapkan model *Problem Based Learning* berbasis *Screamble* lebih besar dibandingkan dengan sebelum pembelajaran diterapkan model *Problem Based Learning* berbasis *Screamble*. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dalam Pembelajaran IPS SD sesudah menerapkan model *Problem Based Learning* berbasis *Screamble*.

**Tabel 5. Hasil uji paired sample corelation**

	N	Correlation	Sig.
<b>Pre-test &amp; post-test</b>	23	0,415	0,049

Berdasarkan tabel tersebut, hasil uji *paired sample correlation* menunjukkan bahwa nilai signifikan

data *pretest* dan *posttest* adalah 0,049 dan menunjukkan lebih besar dari 0,000. Nilai tersebut menunjukkan data *pretest* dan data *posttest* terdapat hubungan yang signifikan.

**Tabel 6. Hasil uji paired sample corelation**

	Mean	Std. Dev	Std. Error	t	df	Sig. 2-tailed
<b>Pre-test &amp; post-test</b>	19,565	8,382	1,748	11,194	22	0,000

Tabel tersebut menunjukkan bahwa hasil uji *paired sample t test* (sig. 2-tailed) memperoleh nilai signifikan hubungan kedua data yaitu data *pretest* dan *posttest* adalah 0,000. Hasil tersebut menunjukkan nilai signifikansi (sig. 2-tailed) lebih kecil dari 0,05, sehingga H0 ditolak dan Ha diterima. Sehingga hipotesis pada penelitian sebelum dan sesudah menggunakan model *Problem Based Learning* berbasis *Screamble* adalah berbeda. Oleh sebab itu, berdasarkan hasil uji *paired sample t test* (sig. 2-tailed) dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan model *Problem Based Learning* berbasis *Screamble*.

Model *Problem Based Learning* merupakan model yang melibatkan peserta didik aktif dalam proses

pembelajaran dan memecahkan masalah nyata (Suari, 2018). Model *Problem Based Learning* memunculkan rasa ingin tahu peserta didik serta meningkatkan motivasinya dalam belajar. Zahrawati (2020) juga memaparkan bawasannya model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, berpikir analitis, kreatif, pemahaman konsep peserta didik, dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang akan berdampak pada peningkatan prestasi peserta didik. Sedangkan tujuan model *Problem Based Learning* (PBL) yaitu memberi peserta didik kesempatan untuk memilih alternative pemecahan masalah sesuai pertimbangan dan informasi/pengetahuan yang telah peserta didik peroleh (Octaviana et al., 2018).

Model *Problem Based Learning* memiliki karakteristik yang membedakan dengan model pembelajaran yang lain. Karakteristik dalam model *Problem Based Learning* yaitu masalah digunakan sebagai *starting point* dalam belajar dimana permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia

nyata dan tidak terstruktur (Fauziah, 2016). Oleh sebab itu, pada sintak atau langkah awal pada model *Problem Based Learning* berawal dari permasalahan yang akan dicari penyelesaiannya. Menurut (Ariyani & Kristin, 2021) tahapan dalam melaksanakan model *Problem Based Learning* (PBL) yaitu (1) pemberian masalah, (2) mengidentifikasi masalah, (3) diskusi untuk menyamakan persepsi tentang masalah, (4) merancang penyelesaian dan target yang akan dicapai diakhir pembelajaran, (5) mengumpulkan sebanyak mungkin sumber pengetahuan yang bisa didapatkan dari buku, internet, observasi.

Selain model, metode juga penting dalam proses pembelajaran. Metode *scramble* memiliki kelebihan bawasannya metode ini merupakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir peserta didik karena mengharuskan siswa untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri (Farida et al., 2017). Pendapat tersebut didukung pendapat Sodiqin & Tirtowarti (2015) bawasannya metode *scramble* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diharapkan dapat berpengaruh pada

meningkatnya hasil belajar peserta didik, karena metode *scramble* mendorong siswa untuk berfikir cepat dan tepat. Peserta didik belajar menemukan jawaban atau pemecahan masalah untuk menyimpulkan suatu materi yang relevan.

#### **D. Kesimpulan**

Dari rangkaian hasil analisis yang telah disebutkan dengan menggunakan uji *paired sample t test (sig. 2-tailed)*, diperoleh hasil nilai signifikansi sebesar 0,000 antara data *pretest* dan *posttest*. Nilai signifikansi tersebut menunjukkan lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan perolehan nilai tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dalam pembelajaran IPS SD sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbasis *scramble*. Pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* berbasis *scramble* membuktikan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS SD dengan materi Indonesiaku Kaya Budaya.

Peneliti sangat megarapkan saran dari beberapa pihak, terutama bagi pendidik pada jenjang sekolah dasar dan peneliti lain. Penelitian ini dapat digunakan sebagai pendidik pada jenjang sekolah dasar sebagai acuan dalam mengupayakan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS SD dengan menggunakan model *Project Based Learning (PBL)* berbasis *scramble*. Penelitian ini juga bisa digunakan referensi bagi peneliti lain dalam melaksanakan penelitian lain dengan jenis variabel yang sama.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353–361.
- Damayanti, A. (2018). Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Pembelajaran Scramble. *BASIC EDUCATION*, 7(29), 2–866.
- Farida, U., Agustini, F., & Wakhyudin, H. (2017). Efektivitas model pembelajaran scramble berbasis kontekstual terhadap kemampuan berpikir kritis IPS siswa kelas III SD Negeri Kebondalem 01 Batang. *Jurnal*

- Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 192–199.
- Fauziah, D. N. (2016). Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran ips di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 102–109.
- Fitriyanti, F., Farida, F., & Zikri, A. (2020). Peningkatan sikap dan kemampuan berpikir ilmiah siswa melalui model PBL di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 491–497.
- Indraswati, D., Marhayani, D. A., Sutisna, D., Widodo, A., & Mulyda, M. A. (2020). critical thinking dan problem solving dalam pembelajaran ips untuk menjawab tantangan abad 21. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 7(1), 12–28.
- Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Ditinjau Dari Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 74–79.
- Kristin, F., & Rahayu, D. (2016). Pengaruh penerapan model pembelajaran discovery learning terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 84–92.
- Mardani, N. K., Atmadja, N. B., & Suastika, I. N. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem based learning (PBL) terhadap Motivasi dan hasil belajar IPS. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 5(1), 55–65.
- Octaviana, A., Nuryani, P., & Robandi, B. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 12–20.
- Ratnawati, E. (2016). Pentingnya pembelajaran IPS terpadu. *Eduksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 2(1).
- Sodiqin, A., & Tirtowarti, N. (2015). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Metode Scramble Terhadap Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 4(9).
- Suari, N. P. (2018). Penerapan model pembelajaran problem based Learning untuk meningkatkan motivasi belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 241–247.
- Zahrawati, F. (2020). Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar sosiologi siswa. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 1(2), 71–79.